

SEGA®

倉庫番

ゲームの遊び方

1人用



この商品名、シンボル・グラフィックの登録はすべてセガゲームです。



ゲームを始める前に読んでおこう……………P.2

遊び始める前、直うへおもうぞゾ……………P.4

操作方法……………P.5

遊び方

遊びたがり屋のキミへ……………P.7

戦いたがり屋のキミへ……………P.8

EXG-1000シリーズ
EXG-5A MARK II の入……………P.14

EXG-1000シリーズ
EXG-5A MARK II + EXG-1700 の入……………P.22
EXG-3000シリーズ

ゲームをやって、遊び終わったら……………P.23

☆

ゲームを創って、遊んで、テーマに遊ぶ

P.20

専攻から学ぶ

アソビシロ館長からのアドバイス

P.22

本が「サイキード」からのお願い

P.23

アルバイト能率表

P.24



☆ゲームを始める前に読んでおこう☆

SD-1000シリーズ } おお母ちゃんとは、
SD-1000シリーズ } おお母ちゃんとは、
カードキッズ（別売）が必要です。

SD-1000、SD-1000では、カードキッズは必要ありません。

2. マイカードの使い方

- ① 電源スイッチをONにしておく。
- ② SD-1000シリーズ、SD-1000シリーズ }
カードキッズを差し込み、
マイカードを差し込み。



3. OEGA MARKの

説明、カードをカード用スロットに差し込む。



→ カード用スロット

- ② 電源スイッチをOFF。ケーブル接続に何も接続しないときは、②の接続を確認しよう。
- ③ プレイ中は、必ず電源スイッチをOFFにしてから、カードを取り、ケースに入れて丁寧に保管しよう。

ジョイスティックの取り付け位置

SC-3000シリーズ



SC-1000



SC-1000 II



SC-30A MARK II



上のJOY-1、JOYPAD1にジョイスティックを差し込む。

☆ 働かざる者、食うべからずだ / ☆



アルバイトさん

長足歩道のキミがやっと見つけたアルバイト。それは、
パートワーカーの代表者。

—— 顔と名前も名前とする
—— 居るして満腹を仕事だったノ ——

操作方法

台車→車→下 $\left(\begin{array}{l} \text{SG-1000シリーズ} \\ \text{SG-100シリーズ} \\ \text{SEGA MARKIII} \end{array} + \text{SG-1100} \right)$ で遊ぶ場合



HOME

ALPHABET

スタートボタン

アルファベットキーを押すと
移動をする



ハイパー技

STARTを押しながら、アルファベットキーを押すと、超スピードで走ってくれる。強い敵を倒くときに便利だよ。

ワンポイントアドバイス (※)で遊ぶ場合は、必ず「ワンポイントアドバイス」を必ず読んでください。

ワンポイント
アドバイス



(※)

ワンポイント・ボタン

ワンポイント・ボタンを押す
ボタンを押す

(+ + +)

ワンポイント



(※)

ワンポイント

ワンポイントを押しながら、
ワンポイント・ボタンを押すと、
ワンポイント・ボタンで押さえて
くれる。長い距離を歩く
ときに便利です。

ワンポイント



(※)

☆遊 び 方☆

遊びたが口癖の半正へ!

★ゲームの目的★

決められた順番に問題を解くわけより、
どなたが好きな順番で問題を解くことが、このゲームのポ
イントだよ。

★GAME OVER★

アムバイトくんは、8人でゲームスタート。
解つていない問題（10ページをみる）に問題を置くたび
に、順番キーやボタンを押して、「人づつ減っていくかなぜ
あはれもない。

そして、全員いなくなるまで、GAME OVER。
また、サウンドをオナアすると、8人でゲームスタートに
なる。

★スタートの仕方★

PUSH START BUTTON

〈スタート・ボタンを押す。〉



PLAY, EDITをえらぶ

■ **PLAY** ■



カーソルコントロールキー（）やジョイスティックレバー（）で、**PLAY**、**EDIT**を選び、スタート・ボタンを押す。

○**選び方は、次のとおり。**

PLAY 〈プレイ〉

ゲームで遊ぶ。

EDIT 〈エディット〉

中身のデータがゲームを組まれる。

○**PLAY** 〈プレイ〉を選べば、中身のデータの位置関係が変わる。



★てねらめに荷物を取らずに——★

図のように、てねらめに荷物を取らずに、どの方向にも荷物を取らずになり、どつぱれなくなってしまふ。実をつけよう。



籠に押し込んだとき



めどにまつもつつけたとき



籠にまつもつつけたとき



もつもつつけたとき

しかし、戻づけられぬほど酷かったの。――★

もし、ゲーム中、戻づけられない場面に関数を置いてしまったら、同時にまつの手やボタンを押して戻けよう。画面からのみ吃やの音ことばが聞かれる。

はやくお戻づけないと くびになりますよノ

などなど――

その後は、もちろん、同じ画面（同じマウスポ）の関数を
はじめから戻づけることになる。

そして、本関数終了と
くびでendend、ひびく。

★アルバイトくんは雇われている。――★

アルバイトくんは、まつーいお仕事で雇われている。だから、
半日が労働の時から方を取っている少しの間でさえ、雇
りしてしまうのだ。

※おめでとろ！ 肩づけ健忘が★



①



②

ああ、僕の記憶も肩づけてしまったろ！

★ゲームを終って結果には★

- 1 各ページで、**EXIT** を選び、どちらかのボタンを押すと、画面を別のページや作中のミニゲーム画面 (1) が現れる。



EMPTY PLACE (空間)

他のページを選択する。

WALL (壁)

BAGGAGE (荷物)

PLACE (資材の置き付け場所)

2. ジョイスティックで $\left(\frac{1}{2}, \frac{1}{2}\right)$ で $\square$ を動かして、ベータを選び、選択タンを押すと、下の図のような図面になる。

図中の説明



3. ジョイスティックで $\left(\frac{1}{2}, \frac{1}{2}\right)$ で、 $\square$ (カーソル) をベータを選びたい場所に正確に動かして、選択タンを押す。





(別のパーツを置くとき)

- ① 選択ボタンを押して、メニュー画面(1)に戻る。
- ② パーツを選んで、選択ボタンを押す。
- ③ パーツを置きたい場所に□(カーソル)を動かして、選択ボタンを押す。

以上の手順で、自由にゲームを進める。

例、① (BASIC) と ② (PLANT) の数は、同じにしておこう。

例、③ のパーツを置いた後、再度も選択ボタンを押すと、そのパーツを消したり置いたりできる。

この仕組みをよく理解しながら、パーツの置き場所を考えて、やがていのあるゲームを作ろう。

4. せいのゲーム画面

? が決定したら、選択ボタンを押してメニュー画面(1)に戻る。



SELECT NEW PROFILE

- ☐ EMPTY PROFILE
- ☐ TABLE
- ☐ BASKETBALL
- ☐ PLACE
- ☐ GOLF
- ☐ OTHER

新しいゲームを遊ぶ

②

→ で **OTHER** (その他) を選んで、どちらかのボタンを押すと、

作ったゲームで遊ぶか？

☐ YES ☐ NO

→ で、**YES**、**NO** を選び、どちらかのボタンを押す。

YES (イエス)

続いたゲームで遊ぶ。

中央のアムバイトの登場内容 (キャラクターに同じ) が読まれる。ため、読むが。

NO (ノー)

PLAY, REPEATを止める

PLAY

に読まれる。

5 ゲームをクリアすると、

もういちどあそぶ?

YES

ゲームのコンテニューキー () やジョイスティック
レベル () で、**YES**、**NO** を選び、どちらかのキー
を押す。





YES (イエス)

もう1度、同じゲームで遊べます。

NO (ノー)

GAME の画面で、下の画面(ゲームスタート画面)に移動。

★買ったゲームを消したり、保護するには★

DELETE (消す) を選んで、どちらかのボタンを押すと、

買ったゲームを消していいの？

■ YES ■

ジョイスティックレバー〔 〕で、**YES**、**NO** を選び、
どちらかのボタンを押す。



YES (イエス)

メニュー画面 (1) に戻る。

もう一度、どちらかのボタンを押すと、選んだゲームが
すっかり消えている。

- ④ CLEAR で消せるのは、今、プレイ中のゲームだけで、
ゲームだけだよ。

NO (ノー)

メニュー画面 (1) に戻る。

もう一度、どちらかのボタンを押すと、選んだゲームが
消われる。

☐ 【カースル】を押かして、消滅させた。

BC-1000シリーズ

+ BC-1100

—— 白黒A 16A用 加

を併せて使う場合は——

BC-1000シリーズ

ゲームを解って選んで進選して、そのうえ、選ったゲーム
を予一フに種せる。(8A/1E)

そして、そのゲームを解き出し、(10A/1E) で選べる。

もちろん、CLRE A/F (解ったゲームを決す——20~25
ページに同じ) の書面もついでに。



セグメントを削って読み取り直すことに注意

- 1 テーブルライター[てきたも、セグ・データーコーダ(241006)]を用意して、セーブ用のテープをテーブルコーダーにセットする。
- 2 セーブ用のテープを最初にセットするときは、図式部分[図書てきたも部分]の読み取り位置を図の音の位置に合わせて、そこで、テーブルコーダーのカウンタを[0000]にしておこう。



- 3 3ページで、「[0000]」を選び、どちらかのキーを押すと、言葉を調べるページや辞書のメニュー画面[画面(1)]が現れる。





- 1 キーボードやジョイスティックで、**ESC**にゲームを遊ぶ。
(割り当ては、1stページに同じ。)
- 2 ゲーム画面が起動したら、**ESC**やジョイスティックの
設定ボタンを押して、メニュー画面(III)に戻る。
- 3 一方で**ENTER**(入力)も押して、どちらかのキーボード
ボタンを押すと、





セーブメニューの画面で、 やジョイスティック
 レベル で、**YES**、**NO** を選び、どちらかのキー
 ボタンを押す。

YES (イエス)

選んだゲームをセーブに保存。

NO (ノー)



YES を選んで、どちらかのキーボタンを押すと、
 消えたゲームで遊ぶ。



- ③ **セーブする** で **YES** (イエス) を選択すると、



カーソルコントロールキー (↑ ↓) やジョイスティック
レバー (↑ ↓) で、セーブしたいラウンドを選択し、

- ④ セーブするラウンドを選択したら、サブレコーダーを
画面下部にし、どちらかのキーを押すと、



で、ビームが止まり、ビームビビビ — の音が流れると、



が流れる。

例、1. 1本のテーブルにいくつもゲームをセーブするとき、
ラウンドの番号順に記録した方が記録しやすいよ。

例、2. セーブするとき、セーブ開始、終了時のテーブル
リーダーの直ラウンドをしっかりとメモしておこう。

○ロードするとき注意。

○2度目にセーブするとき、その前に読んでセーブ
したゲームを選んでしまう。

また、ゲームをセーブした量、4～5秒、テーブルを
見てから、次のゲームをセーブすることも決めた。

例、3. 複数のテーブルリーダーによっては、セーブまたは
ロードできない場合がある。

この「複数読」にはVBAやVY（複数）の機能がない
ので、複数のリーダーは、ゲームの読み込みや書き込みの
一部がされている。

セーブ終了後は、1度、全体の状態を確認してから、
ロードで実際に読み込んでみて、セーブが正しく
されたかどうか、必ず確認しよう。

7 テーブルリーダーの^{TABLE}TOPボタンを押す。

8

つづいたゲームで遊ぶ？

☐ YES ☐ NO

☐ YES を選んで、どちらかのキーやボタンを押すと、
つづいたゲームで遊ぶ。

9 ゲームをクリアすると、1作～2作ページに^{TO}向く。

^{TABLE}★読みが置いたゲームを^{TABLE}リロードするには★

1 ゲームを^{TABLE}ロードしたテーブルをテーブルリーダーにセットする。

2 テーブルは、読み置きたいゲームが入っているカウントまで^{TO}進めたり、戻したりしておこう。

3 スニュー^{TABLE}画面（II）で、☐ LOAD を選び、どちらかのキーやボタンを押すと、



どの音声をロードするか？

ROUND 121

サウンドメニューのサウンド（)やジョイスティック
レバー（)で、ロードするゲームの音声を**選択**し、
どちらかのキーを押す。

テープをプレイにする

テープレコーダーの**LOAD (PLAY)** ボタンを押す。
ビーの**量**がして、

ゲームはっけんノ

ビ〜ビ〜ビ〜の量、が増えると、

ロードかんりょ

でテープレコーダーの**STOP** ボタンを押す。

ついていたゲームで遊ぶよ

■ YES ■

YES (イエス)

ロードしたゲームで遊ぶ。

NO (ノー)

PLAY、EDITをえらぶよ

■ PLAY ■

に遊ぶ。

④ テーブからロード中、

ゲームが見つからないよ

のメッセージが現われるのは

- ① ロードするラウンド無し中、
- ② ロードするラウンドの番号がない、
- ③ テーブレコーダーが動かない、

のいずれかが原因だ、

○上のメッセージが現われても、テーブルコーダーを^{リロード}しないで、もうから帰ってみよう。①の場合は、ゆびすくうンドを^{確認}してくれる、

○もし、いつまで帰ってもラウンドが^{確認}できない場合は、②が原因かもしれない。もう一度、番号を^{確かめ}てみよう、

○③が原因でもない場合は③、これは、音量が^{減弱}でなかったり、古いテーブルを使ったときなどに起こる。テーブルコーダーの音量や音質のレベルを変えて試してみよう、それでもうまくロードできないときは、セガ・テーブルコーダー^{内部}1200を^{直せ}よう、

☆ ゲームを創って、遊ぶ 簡単かり表 ☆

＜PC-9800シリーズ
ROMA MASTER の中へ＞

- ① **EDIT** を選び、どちらかのボタンを押す。



EDIT MENU メニュー画面 (1)

- ②



ゲーム画面を開く。

- ③ **BAGGAGE** と **PLACE** の値は同じにする。）



ゲーム画面が変化したら、

左ボタンを押してメニュー画面 (1) に戻る。

- ④ **END** を選び、どちらかのボタンを押す。



つくれたゲームてあやぶ?

- ⑤ **YES** を選び、どちらかのボタンを押す。



プレイ開始!

ゲーム画面を閉じる。

② 「ゲーム画面」と「プレイ画面の切り替え」にする。

ゲーム画面が起動したら、右下のメニューアイコンのボタンを押して、メニュー画面（図）にする。

③ 「YES」を選び、どちらかのキーを押す。

ゲーム画面

④ 「YES」を選び、どちらかのキーを押す。

どのサウンドにセーブする？

⑤ セーブするサウンドを決めて、テーブルリーダーを画面最上にし、どちらかのキーを押す。

セーブ スタート

セーブ かんきょう

① テーブルコーダーのSTOPボタンを押す。

② どちらかのキーを押すと、選んだゲームで遊べる。

Load

① ゲームをコピーしたテープをテーブルコーダーにセットする。

(テープは、ロードしたいゲームが読んでいるカウンタまで進めたり、戻したりする。)

② LOAD を選び、どちらかのキーを押す。



どのサウンドをロードするか！

③ ロードするサウンドを決めて、どちらかのキーを押す。



テープをプレイにする



テーブルコーダーをLOADPLAYのボタンを押す。



ゲームはついでに



ロードせよ

テーブルローダーの**STOP**ボタンを押す。



つくったゲームを実行

- ④ **実行** を選び、どちらかのキーを押すと、**つくったゲームで遊ぶ** になる。

- ⑤ ④中の「どちらかのキーを押す」とは、キーボードの **Enter** や **Esc**、ジョイスティックのまつのボタンなどに限る。

☆アソビン教授からのアドバイス☆

- 「青紙は、1個ずつしか選べない。」
「引っぱらず、押すしかない。」

この2つをよーく頭に入念しておくこと。
選いかけても選などいないのだから、
あわてない、あわてない。

- 1回 の選球を連続で2回に選、何回、
何ヵ所かかかかか
にっくり頭を立ち上げて頭こすぬ。



☆セガ マイカードからのお願い☆

この内一トをあげていただくと先ずには、
内一ト半ヤッザヤ（別説）が盛麗です。
内一トを盛麗、本説に準じ読み直していただくと、

— **Leads to a Case** —

Abstract

1000



4-11-15



✕



田舎一丁には、何も取りつけないでください。
口癖しめときは、言葉に動かしからぬ事でしょう。
口角あたら、足はん^ひで通った^たまが^のち^をで^てく^るい^て
たまり。

01111-0-12111111

このカードは、子供にゲーム専用です。
 冒険や探検カードとしては使用できません。

☆アルバイト総率表☆

できるだけの少ない人数で、総率をいえてくださいノ

氏名 NAME					
日付 DATE					
何回分 ROUND					
M					
P					

氏名 NAME					
日付 DATE					
何回分 ROUND					
M					
P					

☆アルバイト履歴表☆

氏名 NAME					
生年月日 DATE					
所属店 ROUND					
性別 SEX					
学年 GRADE					

氏名 NAME					
生年月日 DATE					
所属店 ROUND					
性別 SEX					
学年 GRADE					

0-5056

セガ マイカーゲーム機は、大切にしまっておきましょう。4枚組めて自動販売機になると、ずてあなたードケースがらえます。くわしくは、本社消費者サービス課までお問い合わせください。

セガ マイカーゲーム機

株式会社
セガ

セガ・エンタープライゼス

会社 東京都大田区羽根1-2-13
〒144 電話 03(743)7431(内線)
お問い合わせ 本社消費者サービス課
電話 03(743)7432(直通)